

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Penyesuaian Diri Makhluk Hidup Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kadipiro

Nur Azizah¹, Setyo Eko Atmojo²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Yogyakarta
Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Yogyakarta

Korespondensi: Nur Azizah. Telp/HP: -

E-mail: [nrizza424@gmail.com](mailto:nrazza424@gmail.com) setyoekoatmojo@yahoo.co.id

Received: 10 September 2024	Accepted: 15 Oktober 2024	Published: 23 Desember 2024
-----------------------------	---------------------------	-----------------------------

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the feasibility of Adobe Flash-based learning media for sixth-grade elementary school students using the ADDIE development model. The research was conducted at SD N 1 Kadipiro with 29 students as subjects, utilizing instruments such as observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The results indicate that the learning media was deemed valid with a score of 4.3 from material experts (very good) and 3.75 from media experts (good). In terms of practicality, the media received a score of 3.91 from students (good) and 4.33 from teachers (very good). Regarding effectiveness, the media proved to be effective, with a student learning mastery rate of 86.2% (very good). Thus, the Adobe Flash-based learning media is considered valid, practical, and effective for use.

Keywords: *Development of ADOBE FLASH, Media, Science*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada siswa kelas VI SD dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan di SD N 1 Kadipiro dengan subjek 29 siswa dan menggunakan instrumen seperti observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan valid dengan skor 4,3 dari ahli materi (sangat baik) dan 3,75 dari ahli media (baik). Dari segi kepraktisan, media mendapatkan skor 3,91 dari siswa (baik) dan 4,33 dari guru (sangat baik). Dari segi keefektifan, media terbukti efektif dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 86,2% (sangat baik). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini dinilai valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, ADOBE FLASH, Media, IPA

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya yang artinya mempelajari seluruh peristiwa dan gejala yang terjadi di alam. IPA merupakan cara manusia untuk mempelajari pengetahuan alam semesta berdasarkan gejala dan fakta yang ada secara sistematis. IPA tidak hanya mempelajari berbagai kumpulan pengetahuan yang berupa fakta dan konsepnya saja, tetapi juga mempelajari proses suatu penemuan (Nurdiansyah, & Amalia, 2018).

Menurut (Lailiyah & Sukartiningsih, 2018) multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang memiliki penyampai informasi dan materi yang dapat dioperasikan oleh pengguna agar bisa memilih apa yang akan dijalankan terlebih dahulu sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memaksimalkan proses belajar peserta didik dan menarik minat belajarnya. Permana dan Dhami Johar (Yusriati, 2021) menjelaskan multimedia adalah suatu sistem komunikasi interaktif berbasis computer yang dapat menciptakan, menyimpan, dan menyajikan informasi atau materi berupa teks, grafik, animasi, audio, video

secara kreatif dan inovatif. Multimedia juga dapat memungkinkan terjalinnya hubungan interaktif antara penyaji dengan pemanfaat informasi yang ada di dalamnya. Contoh dari multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (2019: 9) mengartikan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap mahasiswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai mahasiswa. Menurut Helmawati (2018: 36) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi. Sependapat dengan ahli tersebut, Susanti (2019: 32-33) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan

mencapai standar yang tinggi.

Dalam penelitian ini media ADOBE FLASH akan menjadi media pembelajaran dalam pembelajaran IPA pada materi Penyesuaian Diri Makhluk Hidup. Dengan media ini harapannya bisa meningkatkan prestasi belajar siswa, memberi kesempatan siswa guna mendapat pembelajaran bermakna serta memudahkan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kadipiro 1 Bantul. Penelitian ini memakai metode pengembangan RnD (Research and Development). Model pengembangan ADDIE lebih tepat dipakai guna pengembangan suatu media pembelajaran berbasis web maupun software, tahapan pengembangan yang dipakai secara terstruktur, dan mudah dimengerti dalam melaksanakan pengembangan suatu media. Ada 5 tahap pada model ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) merencanakan (*design*), 3) mengembangkan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) mengevaluasi (*evaluation*).

Pengumpulan data dilaksanakan dengan memakai angket dari guru dan ahli materi, respon siswa, juga melakukan wawancara, observasi dan juga tes. Dari

cara pengumpulan data di atas maka penelitian ini mempergunakan data kuantitatif serta kualitatif. Data kuantitatif ialah data yang bisa dianalisis memakai analisis statistik atau informasi yang bisa diberi nilai numerik atau diukur. Sementara data kualitatif yaitu data yang bersifat deskriptif, tidak sistematis serta berupa kata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media ADOBE FLASH dalam pembelajaran IPA kelas VI SD. Media Adobe Flash ini sudah divalidasi oleh ahli materi oleh guru di SD N Kadipiro dan ahli media divalidasi salah satu dosen Universitas PGRI Yogyakarta dan sudah diujicoba kepada siswa kelas VI di SD N Kadipiro Bantul.

1. Tampilan Awal Multimedia

Pada Media ini tampilan awal adalah judul dan gambar yang mendukung mengenai materi yang akan dibahas. Kemudian terdapat icon tombol masuk untuk memulai media pembelajaran.



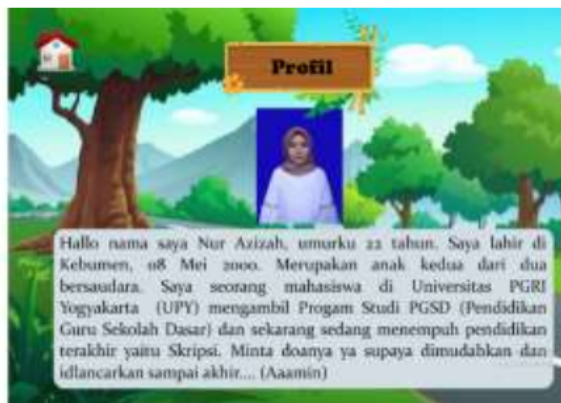
2. Ringkasan Materi Pembelajaran

Setelah masuk pada halaman berikutnya terdapat rangkuman materi dari media pembelajaran. Berguna memberi gambaran awal pada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari dalam media pembelajaran.



3. Identitas Penulis

Kemudian pada halaman ini dijelaskan mengenai identitas penulis dan pembuat media pembelajaran ini.



a. Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	No Butir	Penilaian Validator	Jumlah Tiap Aspek	Rata-rata Aspek	Kriteria
Kelayakan Media	1	5	13	4.33333333	Sangat Baik
	2	4			
	3	4			
Kelayakan materi/isi	4	5	32	4.57142857	Sangat Baik
	5	4			
	6	5			
	7	5			
	8	5			
	9	4			
Kelayakan Penyajian	10	4	16	4	Baik
	11	4			
	12	4			
	13	4			
	14	4			

Berdasarkan tabel di atas hasil dari validasi ahli materi bisa disimpulkan bahwa kelayakan media mendapat skor 4.3 dan mendapatkan kriteria baik. Kemudian di aspek penilaian materi/isi mendapatkan skor 4.5 pada kriteria sangat baik. Sedangkan untuk aspek penilaian kelayakan penyajian memperoleh skor 4 pada kriteria baik. Dari ketiga aspek tersebut rata-rata skor yang didapat adalah 4.3 pada kriteria sangat baik. Maka bisa disimpulkan jika materi yang berada pada media ini sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	No Butir	Penilaian Validator	Jumlah Tiap Aspek	Rata - rata Aspek	Kriteria
Konstruksi	1	4	12	4	Baik
	2	4			
	3	4			
Teknis	4	3	14	3.5	Baik
	5	4			
	6	3			
	7	4			
Rata - rata			26	3.75	Baik

Dari tabel validasi ahli media tersebut diperoleh jika aspek konstruksi mendapatkan skor 4 pada kriteria baik. Kemudian di aspek teknis memperoleh skor 3.5 pada kriteria baik. Dari 2 kriteria tersebut didapat rata rata skor = 3.75 dan mendapatkan kriteria baik. Maka bisa disimpulkan jika media ini baik dipakai pada proses pembelajaran.

c. Validasi Respon Siswa

Rata-rata penilaian Aspek	Kriteria
3.91	Baik

Berdasarkan tabel tersebut bisa disimpulkan jika angket respon peserta didik menunjukkan kriteria baik dan mendapatkan skor rata-rata 3.91. Jadi media pembelajaran ini bisa disimpulkan jika media ini praktis dipakai oleh siswa dalam membantu proses belajar.

d. Validasi Respon Guru

Rata-rata penilaian Aspek	Kriteria
4.33	Sangat Baik

Berdasarkan data di atas angket respon guru juga menunjukkan hasil yang bagus dengan rata-rata aspek mendapatkan skor 4.33 pada kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan jika media pembelajaran ini praktis digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.

e. Hasil Keefektifan

Hasil Tes	Persentase Ketuntasan	Keterangan
Siswa Tuntas	25	25/29 x 100% = 86.2% Sangat Baik
Siswa Belum Tuntas	4	
Jumlah Siswa	29	

Berdasarkan tabel hasil tes peserta didik menunjukkan persentase ketuntasan = 86.2% pada kriteria sangat baik. Dengan hasil tersebut bisa diambil kesimpulan jika media berupa ADOBE FLASH efektif dipakai pada proses pembelajaran khusus di materi Penyesuaian Diri Makhluk Hidup terhadap Lingkungannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media

pembelajaran menggunakan Adobe Flash. Penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), serta *Evaluation* (Evaluasi).

2. Kelayakan media yang dikembangkan berdasar hasil penelitian yaitu:

a) Ditinjau pada segi kevalidan, media yang dikembangkan dinyatakan valid. Kriteria valid diperoleh dari hasil penilaian ahli metari yang memperoleh skor 4,3 pada kriteria sangat baik, dan penilaian ahli media mendapat skor 3,75 pada kriteria dengan baik.

b) Ditinjau pada segi kepraktisan, media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis. Kriteria praktis didapat lewat angket respon peserta didik serta guru pada pemakaian media pembelajaran Adobe Flash yaitu sebesar 3,91 pada kriteria baik untuk respon peserta didik serta 4,33 pada

kriteria baik untuk respon guru.

c) Ditinjau pada segi keefektifan, media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif berdasar tes prestasi belajar siswa. Persentase ketuntasan prestasi belajar siswa yaitu 86.2% pada kriteria sangat baik sehingga bisa dikatakan efektif.

SARAN

Untuk pembaca yang ingin mengembangkan perangkat media pembelajaran berupa ADOBE FLASH dapat melakukan inovasi lain berupa materi pelajaran lainnya guna mempermudah proses pembelajaran yang masih dianggap sulit maupun yang dianggap siswa kurang berminat.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrialnto, AL. (2019, August). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Untuk Mempelajari Tajwi. *In Seri Prosiding Seminalr Nasionall Dinalmikl Informaltikal* (Vol. 2, No. 1).
- Helmawati, (2018). Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan. Bandung: Rosdakarya. Iskandar. (2008).
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(7).
- Nurdiansyah, dan Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1–8.
- Oktalfialni, D., Nulhalkim, L., & ALlalmisyalh, T. P. (2020). Pengembalngaln medial pembelaljalraln IPAL berbalsis multimedial interalktif menggunakaln ALdobe Flalsh paldal Kelals IV. *Mimbalr PGSD Undikshal*, 8(3), 527-540.
- Putralmal, I. M., &Suyalsal, P. W. AL. 2020. PENGEMBALNGALN MEDIAL Sugiyono. 2017. *Metode Penelitaln Kualntitaltif, Kuallitaltif, daln R & D*. Balndung: ALlfalbetal.
- Rosyid, Moh. Zaiful, dkk. 2019. *Prestasi Belajar. Jawa Timur : Literasi Nusantara*.
- Sumialnto. ALprinalwalti, I. 2021. ALnallisis Krealтивals Guru Dallalm Meralncalng Medial Pembelaljalraln di Malsal Palndemi Covid-2019. *Jurnall Ilmu Pendidikaln*, 1(2) (2021):76.
- Walrdalni, R. K., & Syofyaln, H. 2018. Pengembalngaln Video interalktif paldal Pembelaljalraln IPAL Temaltik Integraltif Malteri Peredalraln Dalralh Malnusial. *Jurnall Ilmalh Sekolahh Dalsalr*, 2(4), 371-381.